

18/12/2018

BCA 611 Video Oyunlarında 3B Grafik

2018-2019 Güz Dönemi

Ödev 3(per-vertex point lighting) – Ödev 4(per fragment point lighting):

Phong ışıklandırma modelini kullanarak nokta ışık kaynağı(point light) ile ***per-vertex lighting ve per-fragment lighting*** yapan bir demo hazırlayınız. Implementasyonunuzu WebGLMiniFrameworkLight kodunu kullanarak yapınız.

NOT1: Point light için kullandığınız Phong modelini ve implementasyonunuzu açıklayan bir rapor yazınız.

NOT2: Demo sahnenizde birden fazla nesne olmalı ve ışık kaynağı keyboard veya mouse ile hareket ettirilebilmelidir.

NOT2: Ödevlerinizi en geç **02/01/2019 Çarşamba 23:59'a** kadar aşağıdaki bağlantıdan öğrenci numaranızı girerek yükleyiniz. Ödev dosyalarınızın en üstüne adınızı ve numaranızı yazınız.

<http://zkavafoglu.weebly.com/bca611-426769-873733-494740-529417.html>